

1. Sem.	Visuelle Grundlagen	1. Sem.	Propädeutikum Studium	1. Sem.	Kunstgeschichte
LV Nr.:	1142	LV Nr.:	1161	LV Nr.:	1162/Kunstgeschichte (SS 24)
Modul:	Visuelle Grundlagen	Modul:	Theorie 1	Modul:	Theorie 1
Stunden/CP:	6 SWS / 6 CP	Thema:	Propädeutikum Studium	Thema:	Kunstgeschichte
Zulassungsart:	Projektvergabe	Lehrkraft:	Prof. Christine Bernhardt	Lehrkraft:	Britta Kadolsky
Thema:	Visuelle Grundlagen	Teilnehmende:	Studierende im 1. Semester Kommunikationsdesign bzw. Studierende, die diese Lehrveranstaltung noch nicht erfolgreich absolviert haben		
Lehrkraft:	Jacqueline Hen	Form:	Vorlesung		Keine Raumangabe
Form:	Seminar	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Freitag, 12. April 2024 (letzter Tag der Erstwoche)		Mittwoch: 14:00 - 17:15, zweiwöchentlich (Städel Museum Frankfurt)
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 09:00 – 14:00 / Raum 219		10:00–16:00 Uhr Freitag, 19. April 2024		Mittwoch, 05.06.2024 15:00 - 18:00 (MMK - Museum für Moderne Kunst, Frankfurt)
			10:00–17:30Uhr Termin: Freitag, 12. April 2024 (am Campus im Raum 219 im Glashaus)		Mittwoch, 03.07.2024 15:00 - 18:00 (Campus, letzte Doppelstunde, Evaluierung, Feedback)
		Orga:			Mittwoch, 17.07.2024 14:00 - 17:15
			• 10:00 Studienorganisation / -planung > Prof. Bernhardt		
			• 11:45 Präsentation / Dokumentation > Bea Bug		Diese Lehrveranstaltung der Kunstgeschichte vermittelt den Studierenden Kenntnisse von Kunstwerken von der klassischen Moderne bis zur Gegenwart. Die wesentlichen Strömungen künstlerischer Arbeit werden vermittelt. Mithilfe von Bildern wird die Relevanz und die Bedeutung der Kunst in Bezug auf den Kontext, die Funktion, die mediale Präsenz, die Ikonenbildung und unser kollektives Gedächtnis aufgezeigt. Hierfür werden einige wichtige Künstler:innen und ihre Kunstwerke intensiver betrachtet. In einer visuell geprägten Welt mit einer Flut an Bildern ist neben einem Überblick über die geschichtlichen Zusammenhänge auch eine detaillierte Beschäftigung mit einigen bedeutenden Werken wichtig.
			• 14:15 Angebote des LehrLernZentrums der Hochschule RheinMain Simone Marx (Sprachenzentrum) Lucas Kraus (LehrLernZentrum und Hochschulsport)		Dafür werden Museumsbesuche in Frankfurt (Städel, Schirn) Kursbestandteil sein. Das Studium vor Originalen ist ein wichtiger Aspekt in der Kunstgeschichte.
			Termin: Freitag, 19. April 2024 (am Campus im Raum 219 im Glashaus)		Aktive und regelmäßige Mitarbeit ist eine Voraussetzung für den Kurs. Geplant sind kurze Referate in der Uni und vor den Originalen im Museum sowie Diskussionen im Plenum.
			• 10:00 Prüfungsordnung KD > Prof. Ercan		
			• 11:45 Recherche / wiss. Arbeiten > Prof. Steiner		
			• 14:15 Praxissemester > Prof. Pichler		
			• 16:00 Auslandsstudium > Prof. Bernhardt		
			Das Propädeutikum ermöglicht den Studierenden, die Zusammenhänge unterschiedlicher studienrelevanter Bereich besser zu erkennen und deren Bedeutung für den erfolgreichen Verlauf ihres Studiums einzuschätzen.		
LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen und Übungen, Gestaltungsaufgaben, Dokumentation als PDF	LNW:	Anwesenheit bei allen Vorträgen und kurzes schriftliches Feedback		
Abgabe:	01.08.2024	Abgabe:	1.5.2024		

2. Sem.	Text, Konzept	2. Sem.	Interaktiv	Abgabe:	25.07.2024	2. Sem.	Interaktiv
LV Nr.:	2112	LV Nr.:	2122	LV Nr.:	2122 (b)		
Modul:	Text & Konzeption	Modul:	Interaktiv	Modul:	Interaktiv		
Stunden/CP:	4 SWS / 4 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP		
Thema:	Texten kennenlernen, Textenkönnen lernen	Zulassungsart:	Projektvergabe	Thema:	Grundlagen Interactive		
Lehrkraft:	Prof. Dipl. Des. Taner Ercan	Thema:	Grundlagen Interactive - CCI // Corporate Design und digitale Kommunikationsmaßnahmen für ein Institut	Lehrkraft:	Dipl.-Des. David Bascom		
Form:	Seminar	Lehrkraft:	Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz	Form:	Seminar/Übung		
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 14:15 – 17:30 / Raum 232	Form:	Seminar	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 10:00 – 13:00 · 14-täglich / Raum 213		
Erste LV:	Mit. 17.04.2024	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Do, 14:15 – 14:45 / Raum B.2. / 232	Erste LV:	17.04.2024		
		Erste LV:	18.04.2024	Orga:	Der Unterricht erfolgt in 2 Gruppen, jede Gruppe hat 14-täglichen Unterricht. Die Gruppeneinteilung erhaltet ihr am Semesteranfang per E-Mail. Am Ende jeder Vorlesung gibt es eine praktische Stegreif-Aufgabe. Diese Aufgabe ist bis zur nächsten Vorlesung (14 Tage später) umzusetzen und mitzubringen.		
		Orga:	Präsenzunterricht. Gearbeitet wird in Projektgruppen.				
			Redesign der Corporate Identity sowie des Erscheinungsbildes des neuen „CCI Instituts for Corporate Communication & Identity“ der Hochschule am Main				
		Voraussetz.:	• Stud.IP für den Austausch und den NASS Server zur Ablage von Dateien. • Zoom • XD, Photoshop, Illustrator und figma für das Prototyping		Gruppe A: 14-täglich mittwochs, 10:00 h – 13:00 h erste Vorlesung: 17.04.2024		
					Gruppe B: 14-täglich mittwochs, 10:00 h – 13:00 h erste Vorlesung: 24.04.2024		
Memo:	Mit. 14:15 – 17:30 Uhr in Raum 232	Begleit. LVs:	Software Übung 2122 von David Bascom		Zeiten: Mi, 10:00 – 13:00 · 14-täglich Ort: Raum 213		
LNW:	Booklet mit allen Arbeiten, die in dem Kurs entstanden sind. Ausgedruckt und digital.	LNW:	• Prototyp im Rahmen der Abschlusspräsentation • Pünktliche Teilnahme an allen Präsenzveranstaltungen • Bearbeitung der Gruppen Aufgaben und Vorstellung der Ergebnisse • Abschlusspräsentation: 11.07.2024		Der Kurs gibt einen umfassenden Einblick zu verschiedenen aktuellen Themen des Interactive Design und Prototyping. Anhand vieler praxisnaher Beispiele und Stegreif-Übungen gehen wir auf Forschung zu den Fragen: • Was macht eigentlich eine gute App oder Webseite aus? • Welche wichtigen Fragen muss ich zu Beginn des Designprozesses stellen? • Welche Werkzeuge brauche ich zum Konzipieren, Gestalten und Umsetzen von Apps/Webseiten?		
Abgabe:	01.08.2024			Voraussetz.:	Ein (kostenloser) Account auf figma.com für das Prototyping		
				Memo:	-		
				LNW:	Als Leistungsnachweis wird gefordert: • Teilnahme an allen Veranstaltungen (Anwesenheitsliste) • Bearbeitung der Stegreif-Aufgaben • Vollständige Abgabe aller Stegreif-Aufgaben des Semesters über die Cloud		
				Abgabe:	09.08.2024		

2. Sem.	Film	2. Sem.	Motion Design	2. Sem.	Designgeschichte
LV Nr.:	2132	LV Nr.:	2142	LV Nr.:	2152
Modul:	Film	Modul:	Motion Design	Modul:	Theorie 2
Stunden/CP:	6 SWS / 6 CP	Stunden/CP:	6 SWS / 6 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Thema:	Grundlagen Filmgestaltung	Thema:	Einführung in die Grundlagen des Motion Designs	Thema:	Designgeschichte
Lehrkraft:	Prof. Tom Schreiber	Lehrkraft:	Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Böttres Müller-Büsching	Lehrkraft:	Prof. Dr. Theo Steiner
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 09:00 – 17:45 / Raum B1. AV-Studio und B2.232	Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Gruppenaufteilung mit After Effects bei Sven Heller	Form:	Seminar
Orga:	Erste Vorlesung: 15.04.24	Orga:	Präsenzunterricht	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Di, 10:00 – 13:15 · 14-tägig / Raum 201 23.04.2024, 07.05.2024, 21.05.2024, 04.06.2024, 18.06.2024, 25.06.2024, 02.07.2024
		Zeiten:	Do, 08:00 – 13:15 Müller-Büsching: Do. 08:00–09:30 / Nachtigall 10:00–13:15	Erste LV:	23.04.2024
			Heller: Fr. 10:00 – 13:15 / Fr. 14:00 – 17:15 (Ort: B2. 213/ Zoom. Gruppenaufteilung.) Gruppenaufteilung mit After Effects bei Sven Heller	Orga:	Das Seminar besteht aus Vortragen des Lehrenden, zwei Uebungen (je 15% der Gesamtnote), einer studentischen Praesentation zu einem vorgegebenen Thema der Design- geschichte (40%). In die Gesamtnote fließen auch aktive Mitarbeit (15%) sowie die PDF-Dokumentation (plus Hand- out) der Praesentation mittels angemessener, sprechender und verstaendlicher Bild- und Textteile ein (15%).
Das Seminar vermittelt die begrifflichen, theoretischen und praktischen Grundlagen des Filmemachens. Anhand von Beispielen, technischen Einführungen und praktischen Übungen wird in diesem Seminar das Grundwissen erlangt, um eigenständig Filmprojekte erarbeiten zu können.					
Memo:	Wir werden im Unterricht folgende Software benutzen: BlackMagic Davinci		Das Seminar vermittelt die begrifflichen, theoretischen und praktischen Grundlagen von Motion Design. Anhand von Beispielen, technischen Einführungen und praktischen Übungen wird in diesem Seminar das Grundwissen erlangt, um eigenständig Animationsfilm Projekte erarbeiten zu können.		In diesem Seminar untersuchen wir die Designdebatten vom Ende des 19. Jahrhunderts bis zur Gegenwart: die Ideale des Funktionalismus: Zweckmaeßigkeit, messbare Schoenheit, Rationalisierung und optimierbare Konstruktion. In neuerer Zeit Parameter wie Emotionalitaet, Geschlecht, Nachhaltigkeit, Qualitaet, Glueck oder Lebensstil.
LNW:	Regelmäßige Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen Diverse Übungen (Abgaben laufend) Endaufgabe (Gruppenarbeit)		Soundediting/Sounddesign im Postproduktionsprozeß: Allgemeine Einführung in Software (Adobe Audition, Ocenaudio etc.) für die Bearbeitung (u.a. Optimierung von O-Ton, Abmischung) und Erstellung von Filmsound. Vorstellung diverser lizenzfreier Online-Soundbibliotheken für Projektarbeiten.	LNW:	Die Gesamtnote errechnet sich aus den beiden Übungen (je 15%), der 30-minütigen Gruppen-Präsentation (40%), der aktiven Mitarbeit (15%) sowie der schriftlichen Dokumentation der Präsentation + Handout als PDF (15%).
Abgabefrist:	15.08.24			Abgabe:	04.08.2024
		Voraussetz.:	Regelmäßige Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen		
		Memo:	*Sven Heller (Grundlagen MotionDesign und Animation / After Effects) Abgabetermin der Übungsaufgabe: 05.07.24 *Frank Nachtigall (Grundlagen Soundediting / Sounddesign im Postproduktionsprozeß) Abgabetermin der Übungsaufgabe: 14.08.24		
		LNW:	Diverse Übungen /Endaufgabe Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Filmvorspanns.		
		Abgabe:	14.08.24		

KD/C	Event, Ausstellungsdesign / Projekt Event- und Ausstellungsdesign A	KD/C	Crossmediale Gestaltung / Projekt Event- und Ausstellungsdesign B	KD/C	Film C/ Film C
LV Nr.: 3_22 Modul: Projekt Stunden/CP: 6 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Werkschau	Lehrkraft: Prof. Dr. Theo Steiner Form: Projekt Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mi, 14:15 – 16:45 / Raum 201 Da es sich um ein Projekt handelt, betreffen diese Zeitan- gaben näherungsweise die wöchentlichen Sessions. Ein großer Teil des Workloads wird in kleineren Teams, nach Vereinbarung und teilweise auch vor Ort in der Ausstel- lungslocation absolviert. Erste LV: 17.04.2024 Orga: Die Studierenden arbeiten in Gruppen an den verschiede- nen Aufgaben: Corporate Design, Projektorganisation, Kata- logdesign, Website, Fotografie (Porträts, Installation views, Making-of), Raumkonzept und Ausstellungs-gestaltung.	LV Nr.: 3_24 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Observing Digital Liveforms in Extended Realities – Experi- mental XR/AR-Installations	Lehrkraft: Prof. Betty Schimmelpfennig Form: Seminar/Übung Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Dates: Wednesdays from 09:00 – 13:00, weekly	LV Nr.: 3_32 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Freies Projekt	Lehrkraft: Prof. Tom Schreiber Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Di, 09:00 – 10:30 / Raum B.1. AV 45 Und Blocktermin tba Erste LV: 16.04.2024
Das Team der Werkschau betreut eine der wichtigsten Veranstaltungen des Studiengangs – die Abschlussausstellung. Für die Veranstaltung ist ein Corporate Design samt Motto zu entwickeln und in Form von Drucksachen, Website und Ausstellungslook umzusetzen.	For details see schedule in Stud.IP Erste LV: 17.04.2024 (Kickoff together with Paul Ferragut)	In diesem Projekt entstehen freie Kurzfilmprojekte. Dabei ist es den Studierenden freigestellt, ob es fiktionale, experimentelle oder dokumentarische Formate sind. In regelmäßigen Kolloquien werden die Projekte gegenseitig vorgestellt, besprochen und weiterentwickelt.	Emerging technologies like spatial computing are transforming our living spaces into digitally enriched environments that blur the boundaries bet- ween the real and the virtual. In this blended phygital space we encounter different kinds of digital liveforms and humanlike replicas – (our) digital alter egos – that often appear to be an inanimate empty shell. Or might they even be quirky, surprising, poetic, ...? In this course you will take a deep dive into the relevant topic of “digital identities” and related issues. In teams of two, you will develop your own approach on the topic and realize it as an XR/AR-prototype. In addition you might also want to focus on haptic and multisensory interactions, which aim to truly interlink the analog and the digital, supported by seamless integra- tion (via Meta Quest 3) and storytelling elements. Let's observe and play together! Voraussetz.: For 3d-lovers with tech appeal! Focus: Aesthetics + 3d + Tech. You should be firm in 3d and have a distinct antenna for learning new programs as we will start on an upper level! There will be a lot of new things to learn, so keep your head free for those to come!	Limit: Max. 5 Studierende LNw: Einzelne Entwicklungsschritte / Dreghbuch / Kurzfilm	
Begleit. LVs: Gerne in Verbindung mit der Methoden-LV 4_42 Desig- ner-Werkstatt: “Mediale Inszenierung Werkschau” von Prof. Börries Müller-Büsching Limit: Max. 15 Studierende LNw: Die Studierenden entwickeln in kleinen Teams Lösungen für die jeweiligen Aufgaben und realisieren diese. Als Leis- tungsnachweis zählen die Gestaltung und Produktion der einzelnen Aufgaben und der gesamten Ausstellung.	The seminar requires a high degree of self-organization and self-motivated learning! Teamwork.	Abgabe: 15.08.24	Memo: Course language: Partly in English Begleit. LVs: Accompanying and obligatory course „4_68 Technik Inter- active A/Darstellung Technik G (Observing Digital Liveforms in Extended Realities)“, Paul Ferragut Limit: Max. 8 Studierende LNw: Punctual participation in all seminars and practical exercises, (interim-) presentations and colloquia as well as planning, conception, visualization and realization of an own approach on the topic as an XR/AR-prototype.		
Abgabe: 04.08.2024	Abgabe: 24.07.2024 (inkl. Kurspräsentation)				

KD/C	Animationsfilm A / Projekt Animationsfilm A	KD/C	Animationsfilm B / Projekt Animationsfilm B	KD/C	Animationsfilm C / Projekt Animationsfilm C	
LV Nr.:	3_34	LV Nr.:	3_36	LV Nr.:	3_38	
Modul:	Projekt	Modul:	Projekt	Modul:	Projekt	
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP	Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP	Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP	
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	
Thema:	Motion Design - Projection Mapping and 3D Printing	Thema:	Visual Music	Thema:	Animationsfilm C - Expanded Animation	
Lehrkraft:	Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching	Lehrkraft:	Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching	Lehrkraft:	Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching	
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Do, 10:00 – 14:00 / Raum B1.33 und B1.35	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Do, 14:00 – 17:45 / Raum B 1.33 und B 1.35	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 16:00 – 19:15 / Raum B1.33 und B1.35	
Erste LV:	18.04.24	Orga:	Erste Vorlesung: 18.04.24	Orga:	Präsenz	
Orga:	Präsenz		Ort: B 1.33 und B 1.35		Erste Vorlesung: 17.04.24	
	Mediale Inszenierung – Projection Mapping Ziel dieses Projektes ist es innovative und experimentelle mediale Beispielungskonzepte mit Hilfe von Projection Mapping und 3D Druck zu erstellen. Die Studierenden entwickeln eine 3D Skulptur am Rechner, die Sie dann Mittels 3D Druck physisch erstellen, um ein Motion Design zu entwickeln. Der Focus der Motion Design Projekte liegt auf der Transformation von Skulptur durch Medien.	Voraussetz.:	verpflichtende Lehrveranstaltung: 4_92 Technik Sound B (Richard Kristen)		Expanded Animation Der Kurs "Expanded Animation" erkundet die vielfältigen und sich ständig weiterentwickelnden Möglichkeiten der Animation in der zeitgenössischen Bewegtbildkultur, von traditionellen Animationsformen bis hin zu innovativen hybriden Techniken. Der Fokus liegt auf der Untersuchung von Animation jenseits traditioneller Grenzen, einschließlich ihrer Anwendung in interdisziplinären Projekten, künstlerischen Experimenten und neuen Medien.	
Voraussetz.:	verpflichtend: 4_66 Darstellung Technik F / Projection Mapping + 3D-Printing; in englischer Sprache / Paul Ferragut gewünscht: 4_58 Darstellung Technik C / 3D Motion Design: Cinema MoGraph Skills / Benjamin Lion	VISUAL MUSIC - A JOURNEY BETWEEN IMAGE AND SOUND die praktische Semesterarbeit besteht in der Gestaltung einer einzelbildweise hergestellten Animation, die mit beliebigen künstlerischen Mitteln, synchron zu einem selbst produzierten Sound/Musikstück, eine persönliche Visualisierung in Bild und Ton darstellen soll.	Begleit. LVs:	verpflichtende Lehrveranstaltung: 4_92 Technik Sound B (Richard Kristen) gewünscht: 4_62 Cinema 4D Basics (Schäfer) / 4_62 After Effects Fortg. (Heller)	Voraussetz.:	3D Grundkenntnis
Begleit. LVs:	4_66 _Darstellung Technik F / Projection Mapping + 3D-Printing; in englischer Sprache	Limit:	Max. 12 Studierende	Begleit. LVs:	gewünscht: 4_62 Cinema 4D Basics (Schäfer) / 4_62 After Effects Fortg. (Heller) / 4_58 Cinema 4D Fortg. (Lion)	
Limit:	Max. 12 Studierende	LNW:	Konzeption, Gestaltung und Produktion einer Medienbeispielung	Limit:	Max. 14 Studierende	
LNW:	Konzeption, Gestaltung und Produktion einer Medienbeispielung			LNW:	Konzeption, Gestaltung und Produktion eines Animationsfilms	
Abgabe:	14.08.24	Abgabe:	14.08.24	Abgabe:	14.08.24	

KD/C	Interactive Design A / Projekt Interactive Design A	KD/C	Fotografie A / Projekt Fotografie A	KD/C	Fotografie B / Projekt Fotografie B
LV Nr.:	3_42	LV Nr.:	3_54	LV Nr.:	3_56
Modul:	Projekt	Modul:	Fotografie	Modul:	Projekt
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP	Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP	Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Junge Freunde des Museums Wiesbaden. Umsetzung aller Kommunikations- und Gestaltungsmaßnahmen	Thema:	HEISSE! QUELLEN! Fotoprojekt zur entschleunigten Stadtwahrnehmung	Thema:	Fotografie als Raum für künstlerische Experimente
Lehrkraft:	Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz	Lehrkraft:	Prof. Dr. Theo Steiner	Lehrkraft:	Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler
Form:	Seminar	Form:	Projekt	Form:	Projekt
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Di, 09:15 – 13:00 / Raum AV B1.44	Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 10:00 – 15:45 / Raum 201 Blockveranstaltungen: 15.04.2024 10:00–15:45; 13.05.2024 10:00–15:45; 03.06.2024 10:00–15:45; 24.06.2024 10:00–15:45; Online Zwischenbesprechungen/Feedback: 29.04.2024, 27.05.2024 und 17.06. 10:00–13:00 sowie nach Vereinbarung.	Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Do, 14:15 – 17:30 / Raum B2.228 + Sondertermine nach Vereinbarung
Erste LV:	16.04.2024	Erste LV:	15.04.2024	Erste LV:	18.04.2024
Orga:	Gearbeitet wird in Projektgruppen. Wir benutzen die Video-konferenz-Tools Zoom	Orga:	Das Projekt führt zuerst in die Jemandland-Methode sowie in verwandte Ansätze der dokumentarischen Fotografie oder Street Photography ein. Die Studierenden suchen in der Folge mit dem Trigger HEISSE! QUELLEN! im Kopf im Stadtraum nach sprechenden Bildern und visuellen Geschichten. In Zwischenbesprechungen wird der Verlauf und Fortschritt der Suchen gemeinsam besprochen.		Dieses Projekt lädt dazu ein, persönliche kreative Grenzen experimentell zu erweitern. Gemeinsam erforschen wir den Facettenreichtum fotografischer Künste. Anschließend verlassen wir eingefahrene Gedankenwege und animieren unsere kreative Vorstellungskraft. Wir begeben uns auf die Suche nach neuen Bildern, die überraschen, einzigartige Geschichten erzählen, persönliche Perspektiven zeigen, Emotionen wecken, schockieren dürfen und Gedanken provozieren, die die Welt noch nie zuvor gesehen hat.
	Junge Freunde des Museums Wiesbaden. Die Jungen Freunde sind eine eigenständige Initiative der Freunde des Museums Wiesbaden e.V. Aufgabe ist die Umsetzung aller Kommunikations- und Gestaltungsmaßnahmen sowie die gesamte Neuorganisation der Jungen Freunde des Museums Wiesbaden. Das im letzten Semester entwickelte Erscheinungsbildes soll nun gemeinsam umgesetzt werden. Ein weiterer Themen Schwerpunkt ist die Entwicklung einer räumlichen Installation anlässlich einer Veranstaltung in Wiesbaden. Zusätzlich ist der Besuch des ADC Festivals vom 5. bis 8. Juni geplant.		Ziel des Foto-Projekts ist es, einen Kontakt mit der eigenen Stadt jenseits von Klischees und Instagrammability herzustellen. In Wiesbaden nutzen wir als Anregung und „Wünschelrute“ das Thema HEISSE! QUELLEN! und begeben uns auf die Suche nach metaphorischen heißen Quellen, nach Kraftorten, Hotspots oder Störquellen.		Memo: Kooperationspartner: Deutsche Börse Fotografie Foundation, Frankfurt am Main, DZ BANK Kunststiftung, Frankfurt am Main u.a. Limit: Max. 15 Studierende LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Exkursionen und Präsentationen, Abgabe der Projektarbeit im reproduktionsfähigen Originalformat + PDF, sowie eine Dokumentation als PDF.
Voraussetz.:	<ul style="list-style-type: none"> • Stud.IP für den Austausch und den NASS Server zur Ablage von Dateien • Zoom Meetings • XD/Figma + Prototyping Tool (InVision, Flinto o.ä.). Adobe Creative Cloud. 		Die Ergebnisse werden im Glashaus und im Stadtmuseum ausgestellt. Nähere Infos siehe StudIP.		Abgabe: 01.08.2024
Begleit. LVs:	LV 4_72 von David Bascom	Begleit. LVs:	Ergänzend zum Projekt eignet sich sehr gut das Theorieseminar 5_04 Dokumentarfotografie: Kamera und Lebenswelten.		
Limit:	Max. 20 Studierende	Limit:	Max. 15 Studierende		
LNW:	<ul style="list-style-type: none"> • Teilnahme am Projekt, Präsentation von Zwischen- und Abschlussresultaten, Entwicklung eines Prototyps auf Basis von XD/Figma o.ä. • Vollständige Abgabe der jeweiligen Aufgaben und Abschlusspräsentation am 09.07.2024 	LNW:	Leistungsnachweis		
Abgabe:	23.07.2024		1. PDF zur Präsentation der Ergebnisse 2. Lerntagebuch		
		Abgabe:	14.07.2024		

KD/C	Fotografie C / Projekt Fotografie C	KD/C	Illustration A / Projekt Illustration A	
LV Nr.: 3_58 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Die Kunst der Fotografie: Von der Idee zur fertigen Serie Lehrkraft: Prof. Tom Schreiber Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Fr, 10:00 – 14:00 / Raum B2.211 Erste LV: 19.04.2024	LV Nr.: 3_68 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Projekt Illustration (Comic und Karikatur) Lehrkraft: Boris Röhl Form: Projekt Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mi, 09:00 – 12:45 · 14-täglich / Raum B2.217 17.04., 24.04., 08.05., 22.05., 05.06., 19.06., 03.07., 17.07., 17.04.2024* Erste LV: 17.04.2024*	die Illustration" (Federzeichnen) besucht haben. Nach vorheriger Absprache mit dem Dozenten können Ausnahmen gemacht werden. Memo: Begrenzung der Teilnehmer auf 12 Personen. Es können nur Studierende teilnehmen, die vorher den "Einführungskurs in die Illustration" (Federzeichnen) besucht haben. Nach vorheriger Absprache mit dem Dozenten können Ausnahmen gemacht werden. Limit: Max. 12 Studierende LNW: Diverse Aufgaben während des Semesters und eine illustriertes Zine.		
Tauche tiefer in die faszinierende Welt der Fotografie ein! Neben der Umsetzung individueller Fotoserien erforschen wir die gesamte Bandbreite der fotografischen Tätigkeit: Von Kamera- und Lichttechnik über Bildkomposition bis hin zur Bildbearbeitung. Auch die Chancen und Herausforderungen der Selbstständigkeit sowie die Angebotskalkulation stehen auf dem Programm. Am Ende beherrscht du nicht nur einen effizienten Workflow, sondern lieferst auch professionelle Ergebnisse ab – bereit, deine Fotografie auf das nächste Level zu heben? Limit: Max. 15 Studierende LNW: Fertige Fotoserie Abgabe: 01.08.2024	Dieser Kurs stellt eine Einführung in die Konzeption, das Texten und die Ausführung eines Comics dar. Das Thema ist nicht völlig freigestellt, denn es soll eine Graphic Novel anhand eines Romans entwickelt werden. Natürlich ist nicht der ganze Roman zu illustrieren, sondern nur eine Szene daraus. Eine Graphic Novel soll zu verschiedenen Sequenzen von "Straße der Ölsardinen" von John Steinbeck entwickelt werden. Es müssten also Recherchen zur Zeit (Kalifornien in den 1930er Jahren), zum Ambiente (Architektur und Natur) und zu den Charakteren gemacht werden. In Ausnahmefällen kann eine Studentin oder ein Student auch einen Roman oder eine Kurzgeschichte seiner Wahl vorstellen, die sich für eine Graphic Novel eignen würde. Die Entscheidung, ob eine Geschichte passend ist oder nicht, würde letztendlich der Dozent treffen, denn nicht jeder Text eignet sich zur Umsetzung in eine Bildgeschichte. Das Comic-Seminar ist folgendermaßen gegliedert: Ideenfindung und Konzept, Dialog, Layout, Text und Sprechblasen, Umsetzung in eine Reinzeichnung, Kolorierung. Der zweite Teil des Projekts behandelt die Karikatur. Es werden zunächst einfache Karikaturen von Personen angefertigt. In einem weiteren Schritt werden anspruchsvolle Formen wie der Cartoon entwickelt. L	Abgabe: 17.07.2024		
	iteratur zum Comic: In der Hochschulbibliothek UdE befinden sich verschiedene kleine Bücher zum Erlernen des Comiczeichnens, die jedoch nicht besonders gut aufgebaut sind. Es existieren einige Bücher zum Manga-Zeichnen (der Manga ist jedoch nicht Thema des Kurses): Hayashi, Hikaru: Manga Figuren entwickeln. Hamburg: Carlsen 2018 Hayashi, Hikaru: Perfekte Proportionen im Manga. Hamburg: Carlsen 2015 Literatur zur Karikatur: In der Hochschulbibliothek gibt es eine spezielle Sparte "Karikatur". Man sollte danach fragen. Langemeyer, Gerhard (u.a.) (Hrsg.): Bild als Waffe. Mittel und Motive der Karikatur aus fünf Jahrhunderten. Ausstellungskat. München, Prestel Verlag 1984. Melot, Michel: Die Karikatur. Das Komische in der Kunst. Stuttgart, Verlag Kohlhammer 1975. Es können nur Studierende teilnehmen, die vorher den "Einführungskurs in			

KD/C	Illustration B / Projekt Illustration B	KD/C	Kunst, Kultur und Komm A / Projekt Kunst und Kommunikation A	KD/C	Kunst, Kultur und Komm B / Projekt Kunst und Kommunikation B
LV Nr.: 3_72 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Fliesen legen, Zähne ziehen und Taxifahren – Illustrationsprojekt zum Thema „Arbeit“	LV Nr.: 3_74 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Hochschulkalender - Riso Special	LV Nr.: 3_76 Modul: Projekt Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Linolschnitt Einführung - Florals			
Lehrkraft: Nana Rausch (Vertretungsprofessorin „Illustration“) Form: Projekt Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Di, 09:00 – 13:00 / Raum B2.218	Lehrkraft: Jacqueline Hen Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mo, 14:00 – 17:45 / Raum B1.U01	Lehrkraft: Jacqueline Hen Zeit/Raum: Präsenzunterricht Di, 09:00 – 13:00 / Raum Raum B1 U01 Druckwerkstatt			
Erste LV: Di 16.04.2024 Orga: Es wird zwei Online-Veranstaltungen geben: 14.05.2024 & 25.06.2024	Erste LV: 15.04.2024	Erste LV: Di. 16.04.2024			
Fliesen legen, Zähne ziehen und Taxifahren – Illustrationsprojekt zum Thema „Arbeit“	Im Seminar „Hochschulkalender - Riso Special“ entwickeln wir gemeinsam den Hochschulkalender der HSRM für das Jahr 2025. Neben der Konzeption und Motiventwicklung beinhaltet das Seminar eine Einführung in die Drucktechnik Risographie. Gemeinsam setzen wir den Kalender mit dem Risographen in der Druckwerkstatt um.	Das Seminar „Linolschnitt Einführung - Florals“ bietet eine Einführung in die Technik des Linolschnitts. Im Fokus steht das Entwickeln und Umsetzen von Motiven zum Thema „Florals“. Gemeinsam beschäftigen wir uns mit der kulturhistorischen Darstellung von Pflanzen und entwickeln Narrative und Motive. Neben der Einführung in Hochdruckverfahren werden unter anderem Themen wie Muster, Struktur, Komposition, Linie und Fläche, Farbe und Form behandelt.			
Es gibt die unterschiedlichsten Arten der Arbeit: interessante und langweilige, gut und schlecht bezahlte, körperliche und geistige, respektable und verachtete Arbeit. Hier finden sich Geschichten, die gezeichnet und erzählt werden wollen.	Limit: Max. 24 Studierende	Limit: Max. 12 Studierende LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Semesterarbeiten, Präsentation und Realisierung.			
Darüber hinaus untersuchen wir die Entwicklung und Trends von Illustrationsstilen. Welche Kategorien gibt es? Was ist gerade angesagt? Welcher Stil passt zu mir?	LNW: Teilnahme an Lehrveranstaltungen und Übungen. Dokumentation als PDF Abgabe: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen und Übungen, Gestaltungsaufgaben, Dokumentation als PDF	Abgabe: 01.08.2024			
Inhalte: Illustration Zeichnen Denken in Bildern Skizzenbuch führen Illustrationsstile Darstellungstechniken Zeitmanagement Schreiben Experimentieren	Abgabe: 01.08.2024	Abgabe: 01.08.2024			
Limit: Max. 15 Studierende					
LNW: <ul style="list-style-type: none"> • Pünktliche Teilnahme an allen Seminaren und praktischen Übungen (inkl. Hausaufgaben) • Kurzvortrag, Skizzenbuch, Illustrations-Projekt 					
Abgabe: 16.07.2024					

KD/C	Mixed Media A / Projekt Mixed Media
------	-------------------------------------

LV Nr.: 3_78
 Modul: Projekt
 Stunden/CP: 5 SWS / 9 CP
 Zulassungsart: Projektvergabe
 Thema: Tiny Gems of Knowledge / Hybrid Magazine-Pocket Exhibition

Lehrkraft: Dipl. Des. Birte Ludwig
 Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache (Raum 227)

Termine:
 Freitag, 26.04.2024 14:30 - 18:45

Samstag, 27.04.2024 10:00 - 14:15
 Freitag, 03.05.2024 14:30 - 18:45
 Samstag, 04.05.2024 10:00 - 14:15
 Freitag, 10.05.2024 14:30 - 18:45
 Samstag, 11.05.2024 10:00 - 14:15
 Samstag, 01.06.2024 10:00 - 14:15
 Freitag, 05.07.2024 14:30 - 18:45
 Samstag, 06.07.2024 10:00 - 14:15
 Freitag, 12.07.2024 14:30 - 18:45
 Samstag, 13.07.2024 10:00 - 14:15
 (online zoom)
 Freitag, 24.05.2024 14:30 - 18:45
 Samstag, 25.05.2024 10:00 - 14:15
 (Raum 227 + 221)
 Freitag, 31.05.2024 14:30 - 18:45

Combine smart design styles and falling-in-love-topics. Based on Designknowledge and Crazyness. Make it beautiful! Make it liquid!
 Lerne: Wie komme ich auf Ideen? Wie kann ich dies blitzschnell und kreativ umsetzen? Und wie gestalte ich dabei hochwertig und zeitgemäß? Mit diesen und ähnlichen Fragen wirst du dich in diesem Projekt-Kurs beschäftigen. Wir recherchieren alltägliche Geschehnisse und Entdeckungen und formen daraus eingängige Botschaften. Diese verarbeiten wir zu einer ästhetisch ansprechenden visuellen Gestaltung, die emotional bewegt und gleichzeitig informiert. Dafür nehmen wir die besten der besten Designerinnen unter die Lupe und machen uns deren Skills zu eigen.
 Wir tauchen ein in künstl. - experimentelle Tools, Methoden, Apps, arbeiten analog und digital, klassisch und contemporary.
 Ziel des Kurses: Grafik Design at it's best! Entdecke dein Bewusstsein für Designstile und Designtechniken. Kombiniere Print-Publishing mit 3D-Animation zu einem hybriden Mixed-Media Gesamtwerk das mit Hilfe von AR um eine künstlerische Zusatzebene angereichert wird.

Memo: Wir verwenden im Unterricht:
 • Zoom

• Miro zum gemeinsamen Arbeiten. Bitte Anmelden.
 • Stud.IP für den Austausch von Dateien.
 • adobe aero
 Bitte darauf achten, dass alle Programme bei Unterrichtsstart installiert sind (am besten als eigenständige App, nicht über den Browser).

Limit: Max. 16 Studierende

LNW: Übersetzung des Gelernten in ein hybrides Artefakt (Werkstück) und Abschluss-Ausstellung.

Abgabe: tba

KD/C	Informationsdesign / Projekt Informationsdesign
------	---

LV Nr.: 3_84
 Modul: Projekt
 Thema: Informationsdesign / Design meets Science

Lehrkraft: Christina Pouss
 Limit: Max. 15 Studierende

Studierende ab dem 3. Semester
 Voraussetzungen Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein.
 Lernorganisation

Zeiten: Mo, 14:15 – 17:45

Erste Vorlesung: 22.04.2024

In Zeiten von Klimawandel, Covid und Fake News wird Wissenschaft zu einem unverzichtbarem Werkzeug, um die Probleme unserer Zeit zu lösen. Aber Daten gehen in der Masse der Informationen verloren - hier sind versierte Designer*innen von zentraler Bedeutung. Unser Projekt „Design meets Science“ widmet sich der Frage, wie wissenschaftliche Erkenntnisse so gestaltet werden können, dass sie sowohl verständlich als auch ästhetisch ansprechend präsentiert werden.
 Wir schaffen die Plattform, um dich mit führenden Forschenden aus der Max-Planck-Gesellschaft aus verschiedenen Feldern zu verbinden. Diese Begegnung ermöglicht intensive Diskussionen und tiefgehende Auseinandersetzungen mit individuellen Projektideen.
 Deine Aufgabe ist es, wissenschaftliche Erkenntnisse in visuelle Botschaften zu verwandeln. Dabei kannst du die gesamte Palette deiner kreativen Fähigkeiten einsetzen, von Illustration bis zu 3D-Animationen. Gemeinsam werden wir die Brücke zwischen Design und Wissenschaft schlagen und sinnstiftende Projekte erschaffen.
 Lass dich inspirieren – die Wissenschaft wartet auf dich!

Sonstiges Voraussetzung: Good, solid school English skills – Englischkenntnisse erforderlich / Ausgelegt auf Teamarbeit

LNW: Dokumentation der Projektarbeit inkl. der Übungen + gestaltetes Poster

Abgabefrist: 19.07.2024

KD/C	Typedesign / Projekt Typedesign	KD/C	Bildsprache / Darstellung Bildsprache A	KD/C	Darstellung Bildsprache B / Zeichnen A
LV Nr.:	3_88	LV Nr.:	4_04	LV Nr.:	4_06
Modul:	Projekt	Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	5 SWS / 9 CP	Stunden/CP:	2 SWS	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Variable Font	Thema:	Einführung in die Illustration	Thema:	Studienfahrt „Urban Sketching“
Lehrkraft:	Prof. Christine Bernhardt	Lehrkraft:	Boris Röhrli	Lehrkraft:	Boris Röhrli
Teilnehmende:	Studierende ab dem 3. Semester	Form:	Seminar	Form:	Exkursion
Form:	Projekt	Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mi, 09:00 – 13:15 / Raum 221 und online		Do, 09:00 – 12:00 · 14-täglich / Raum B2 228 18.4., 25.4., 9.5., 23.5., 6.6., 20.6., 4.7., 18.7.		Block von 6 Tagen
Erste LV:	17.4.2024	Erste LV:	18.04.2024		Studienfahrt "Urban Sketching"
Orga:	Abwechselnde Betreuung durch beide Dozenten		Einführung in die Illustration		Das Ziel der ersten Studienfahrt ist wahrscheinlich die Tschechische Republik.
	Inhalt des Projektes ist die Entwicklung von progressiven und zugleich funktionalen Lesetext-Schriften. Die Teilnehmer sollten einen scharfen Blick und Liebe zum Detail mitbringen – und viel Geduld! Die Teilnehmer entwickeln den Basis-Schriftschnitt für eine Lesetextschrift mit umfangreichem Zeichensatz und erweitern die Schrift zu einem Variable Font..		Dieses Seminar wird als Grundkurs für Illustration angeboten. Es werden zum Beginn des Seminars die Grundlagen der schwarzweiß Illustration vermittelt. Der Umgang mit der Zeichenfeder wird zunächst anhand einfacher Basisübungen erlernt.		Die Studienfahrt dient zur Vertiefung von Basistechniken der Illustration. Es werden Landschaften und Architektur gezeichnet und gemalt. Die Studienfahrt hat den Zweck, dass man sich eine Woche auf ein Thema konzentrieren kann und das freie Skizzieren einüben kann.
	Zum Abschluss des Projekts gestaltet jeder Teilnehmer eine Produktbroschüre zur Präsentation seiner Schrift. Für die technische Umsetzung wird die Software „Glyphs“ benutzt, Vorkenntnisse sind nicht notwendig. In der begleitenden Technik-Lehrveranstaltung wird es eine Einführung in die Software geben.		Im zweiten Teil des Seminars werden Illustrationen zu einem Roman gemacht, der in den 1960er Jahren wegen seiner antirassistischen Tendenz in Europa und Nordamerika sehr bekannt war: Harper Lee: Wer die Nachtigall stört ... , Hamburg: Rowohlt 2015. Preis: ca. 12,- Euro.		Lit.: Felix Scheinberger: Mut zum Skizzenbuch
Voraussetz.:	Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein.		Der Roman behandelt das Leben in einer Kleinstadt in Alabama während der 1930er Jahre aus der Sicht einer Schülerin. Die Geschichte enthält auch einige witzige Kapitel und ist am Anfang in einem humorvollen Stil geschrieben. Im Kern hat sie jedoch einen ernsten Hintergrund, denn es wird das Problem der Rassendiskriminierung im Süden der USA thematisiert. Dieses erste Buch der Autorin Harper Lee war in den 1960er Jahren nicht nur in den englischsprachigen Ländern ein überraschender Erfolg, sondern entwickelte sich zu einem Welt-Bestseller.	LNW:	Vorlage der Arbeitsergebnisse in einer Mappe
Memo:	Die Software »Glyphs« ist im Computerraum B2.213 installiert. Die Teilnehmer erhalten zusätzlich für die Dauer des Semesters kostenlose, zeitlich begrenzte Lizenzen für Apple-Macs. Für Windows-Rechner gibt es Glyphs nicht.		Es gibt von dem Roman mehrere Verfilmungen und auch eine Graphic Novel, die den Stoff recht fantasielos illustriert. Aus diesem Grund habe ich lange gezögert, den Roman als Vorlage zu nehmen. Ich würde daher die Teilnehmer bitten, sich weder von der Bildsprache der Filme als auch der Graphic Novel beeinflussen zu lassen.	Limit:	Max. 12 Studierende
Begleit. LVs:	Verpflichtender Darsteller (außer für Fortgeschrittene): 4_84 Technik Typedesign		Literatur für das Federzeichnen: Rendering in pen-and-ink. New York: Watson-Guptill publ. (verschiedene Auflagen; ist in der Hochschul-Bibliothek)	Abgabe:	18.07.2024
Limit:	Max. 15 Studierende				
LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Besprechungen und benoteten Zwischenpräsentationen. Entwicklung einer eigenen Schrift als Variable Font und Präsentation in einer Produktbroschüre. Abgabe: Ausgedruckte und gebundene Produktbroschüre sowie digitale Version als PDF + Schrift-Daten in Glyphs				
Abgabe:	1.8.2024		Limit: LNW:		
			Max. 12 Studierende Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Engagement, Qualität der Leitungen.		
		Abgabe:	18.07.2024		

KD/C	Darstellung Bildsprache C / Zeichnen B	KD/C	Darstellung Bildsprache D / Zeichnen C	KD/C	Fotografie on Location / Darstellung Bildsprache F
LV Nr.: 4_08 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Studienfahrt „Techniken des Aquarells“	Lehrkraft: Boris Röhrl Form: Exkursion Zeit/Raum: Präsenzunterricht Block von 6 Tagen	LV Nr.: 4_12 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Aktzeichnen	Lehrkraft: Boris Röhrl Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mi, 14:00 – 17:00 · 14-täglich / Raum B2,218 17.4., 24.4., 8.5., 22.5., 5.6., 19.6., 3.7., 17.7. Erste LV: 17.04.2024	LV Nr.: 4_16 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS Zulassungsart: Projektvergabe Thema: ARLES LES RENCONTRES DE LA PHOTOGRAPHIE - Exkursion nach Südfrankreich im Juni/Juli 2024	Lehrkraft: Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler Form: Exkursion Zeit/Raum: Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 17:45 – 19:15 / Raum B2.228 Sondertermine nach Vereinbarung
Studienfahrt "Techniken des Aquarells"	An der Studienfahrt sollte teilnehmen, wer schon etwas Übung im Architekturzeichnen hat. Es geht darum, eine Stadtlandschaft in verschiedenen Farbtechniken darzustellen. Hauptsächlich werden verschiedene Techniken der Aquarellmalerei gezeigt, die man unbedingt zum Anskizzieren von Ideen benötigt. Es sollte daher ein guter Aquarellkasten, Zubehör (Pinsel, Stifte usw.) und gutes Aquarellpapier gekauft werden. Vor der Studienfahrt gibt es auch noch eine kleine Einführung in die Farben, welche die Basisausstattung darstellen, und die Materialien der Aquarellmalerei.	Aktzeichnen Bei diesem Kurs handelt es sich um einen klassischen Aktzeichnenkurs mit wenigen theoretischen Anleitungen und mit einem großen zeichnerischen Anteil. Es werden die Proportionen des menschlichen Körpers und der Skelettbau des menschlichen Körpers erklärt. Wichtig ist das freie Zeichnen der menschlichen Figur.	Literatur: Bammes, Gottfried: Wir zeichnen den Menschen. Berlin, Volk und Wissen 1989 (später erschienen unter dem Titel: Menschen zeichnen). Sheppard, Joseph: Anatomy. A complete guide for the artist. New York, Dover Publ. 1992.	Erste LV: 15.04.2024	Das Festival ARLES LES RENCONTRES DE LA PHOTOGRAPHIE zeigt ab 1. Juli 2024 international renommierte Fotokünstler und Werke zeitgenössischer Fotokunst in zahlreichen Ausstellungen. Workshops und kulturelle Begleitveranstaltungen ermöglichen einzigartige Einblicke in die interessantesten Facetten der Fotografie. Diese Lehrveranstaltung ist besonders für Studierende geeignet, die Fotografie als einen Schwerpunkt in ihrem Studium sehen und die geballte Vielfalt zeitgenössischer Fotokunst erleben wollen.
Das Ziel dieser Studienfahrt steht noch nicht fest. Es könnte sich aber um Mittelitalien handeln.	Lit.: Felix Scheinberger: Wasserfarbe für Gestalter	Barcsay, Jenö: Anatomie für Künstler. 14. deutsche Aufl., Remseck bei Stuttgart 1991.	LNW: Vorlage von Arbeitsergebnissen in einer Mappe	Auf Grundlage gemeinsamer thematischer Vorbereitung und individueller Ideen werden im Kontext zum ARLES FOTOGRAFIE FESTIVAL eigene Foto-Visionen entworfen, die in inspirierender Umgebung verwirklicht werden können.	Semesterthemen: Recherche, kreative Ideenentwicklung, Planung, Organisation und Durchführung der gemeinsamen Studienreise und praktische Verwirklichung von fotografischen Visionen
LNW: Vorlage der Arbeitsergebnisse in einer Mappe	Limit: Max. 12 Studierende LNW: • Pünktliche Teilnahme an allen (Online-)Seminaren und praktischen Übungen/Homework • Finale Illustrations-Module für das Poster	Limit: Max. 18 Studierende	LNW: Pünktliche Teilnahme an allen Seminaren und praktischen Übungen	Memo: Exkursionszeitraum: 27.06. - 7.7.2024	Limit: Max. 10 Studierende
Abgabe: 18.07.2024		Abgabe: 17.07.2024		LNW: Teilnahme an den Lehrveranstaltungen. Qualität der Semesterarbeiten. Exkursionsteilnahme. Präsentation. Dokumentation.	Abgabe: 01.08.2024

KD/C	Künstlerische Grafik A / Darstellung Bildsprache J	KD/C	Entwurf A / Darstellung Entwurf A	KD/C	Entwurf B / Darstellung Entwurf B
LV Nr.:	4_26	LV Nr.:	4_32	LV Nr.:	4_34
Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Risographie Einführung - Florals	Thema:	Outstanding! How to shine (Portfolio-Kurs)	Thema:	Buchbinden
Lehrkraft:	Jacqueline Hen	Lehrkraft:	Prof. Betty Schimmelpfennig	Lehrkraft:	Sabina Kerkhoff, Restauratorin VdR
Form:	Seminar	Form:	Seminar/Übung	Teilnehmende:	Studierende ab dem 3. Semester
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mo, 10:00 – 13:15 · 14-tägig / Raum Raum B1 U01 Druckwerkstatt	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Termine: Dienstags von 09:00 – 12:15, 14tägig, in Präsenz	Form:	Seminar
Erste LV:	Mo, 15.04.2024	Erste LV:	Für Details siehe Ablaufplan in Stud.IP 23.04.2024	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht
Das Seminar "Risographie Einführung - Florals" bietet eine Einführung in die Drucktechnik Risographie. Gemeinsam werden wir Motive und Narrative zum Thema "Florals" entwickeln. Neben der Einführung das Druckverfahren werden unter anderem Themen wie Muster, Struktur, Komposition, Linie und Fläche, Farbe und Form behandelt.		Outstanding! How to shine (Portfolio-Kurs)		Vom Blatt zum Buch	
Limit:	Max. 12 Studierende	Visual Designer:in, Creative-Konzepter:in, Informationsarchitekt:in, 3D-Shading Specialist:in, Illustrator:in, Prompt Engineer:in, ... oder doch eher Generalist:in? – Wer bin ich eigentlich und was möchte ich (vorgeben) zu sein? Ganz besonders dann, wenn es um meine berufliche Zukunft geht. Mit diesen und ähnlichen Fragen wirst du dich in diesem Kurs konfrontiert sehen, denn, Ziel bei Teilnahme wird es sein, ein eigenes Portfolio auf die Beine zu stellen. Ein Portfolio, das zu dir passt, das dich und deine Arbeiten zeitgemäß und authentisch repräsentiert und auffällt!		In diesem Kurs wird ein Buch mit fester Decke in traditioneller Buchbinde-technik, dem Fadenheften, hergestellt. Neben dem Üben der einzelnen Arbeitsschritte liegt ein Schwerpunkt auf der Kenntnis und dem Beachten der Eigenschaften von Papier und Pappe. Dabei werden gestalterische und funktionale Aspekte mit einbezogen. Die Teilnehmer lernen auch, eine Leimbindung (Lumbeckbindung) herzustellen. Wenn die Zeit reicht, kann ein weiteres Buch nach eigenen Maßen oder eine DIN A4 Mappe mit Klappen hergestellt werden.	
LNW:	Pünktliche Teilnahme an allen (Video-)Seminaren, praktischen Übungen und Feedbacks sowie Schulterblick und Präsentation des eigenen Portfolios.	Inhalte:		Gruppe 1:	
Abgabe:	01.08.2024	Wie bereite ich meine Arbeiten auf und inszeniere sie aussagekräftig? Digital oder auch analog? Wie plane ich Cases sinnvoll? Wie gebe ich Credits richtig an? Welche Portfolio-Tools und -Templates gibt es? Wie können Portfolio und Social Media-Auftritt ineinandergreifen? Wie optimiere ich mein Online-Portfolio für Suchmaschinen, damit es auch gefunden wird? Praktische Übungen Analyse von Beispielen/Cases Konzeption, Entwurf, Visualisierung, Realisation eines eigenen Portfolios gemeinsame Feedback-Kolloquien in der Gruppe Einzelfeedbacks		Vorbesprechung: Freitag 19.4.2024 10–11:30 Uhr Kurs 1. Teil: Freitag 26.04.2024 und Samstag 27.04.2024 Kurs 2. Teil: Freitag 10.05.2024 und Samstag 11.05.2024	
		Memo: Eine Teilnahme an diesem Kurs ist sinnvoll bei einem konkreten Praktikumsvorhaben (ab 4. Semester ++)! Es gibt die Möglichkeit, zusätzlich am ADC Talent Mentoring teilzunehmen und in diesem Rahmen ein 1:1-Feedback von Expert:innen aus der Kreativbranche sowie die Möglichkeit zur Vernetzung zu bekommen.		Gruppe 2:	
		Limit: Max. 15 Studierende		Vorbesprechung: Freitag 14.06.2024 10–11:30 Uhr Kurs 1. Teil Freitag 21.06.2024 und Samstag 22.06.2024 Kurs 2. Teil: Freitag 28.06.2024 und Samstag 29.06.2024	
		LNW: Pünktliche Teilnahme an allen (Video-)Seminaren, praktischen Übungen und Feedbacks sowie Schulterblick und Präsentation des eigenen Portfolios.		Memo:	Bitte eigenes Werkzeug mitbringen: – Arbeitsschürze, Falzbein, Cutter, Papierschere, 30 cm Lineal – idealerweise aus Metall, Geodreieck, Bleistift – Verschiedene Buntpapiere, z.B. selbst hergestellte oder irgendwo entdeckte, die zum Beziehen der Buchdecke genommen werden können. Weiteres Material wird beim Vorgespräch zusammen bestellt.
		Abgabe: 09.07.24 (inkl. Kurspräsentation)		Limit:	Max. 20 Studierende
				LNW:	Digitale Kursdokumentation als PDF + Buch in Hardcover, fadengeheftet mit Leinenrücken und Papier bezogen als buchbinderisches Arbeitsergebnis
					Abgabefrist Gruppe 1: 31.5.2024 Abgabefrist Gruppe 2: 19.7.2024

KD/C	Experimenteller Entwurf A / Darstellung Entwurf C	KD/C	Experimenteller Entwurf B / Darstellung Entwurf C	KD/C	Designer-Werkstatt / Darstellung Entwurf E
LV Nr.: 4_36 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: UX Design and Development for Augmented Reality Experiences	Lehrkraft: Razif Mohamed, Gastdozent aus der KD-Partnerhochschule Taylor's University / Malaysia www.taylors.edu.my Teilnehmende: Studierende ab dem 3. Semester Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Kompaktworkshop: 5–6 Termine zwischen 26. Mai und 6. Juni	LV Nr.: 4_38 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Arabic Calligraphy & Illustration	Lehrkraft: Tasneem Alomari (German Jordanien University) Teilnehmende: Studierende ab dem 3. Semester Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Kompaktworkshop Ende Juni / Anfang Juli – Termin folgt	LV Nr.: 4_42 Modul: Darstellung Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Mediale Inszenierung - Werkschau Projekt	Lehrkraft: Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mi, 14:00 – 15:30
<p>“ UX Design and Development for Augmented Reality Experiences“ is a workshop to discover the emerging field of immersive experience in augmented reality (AR). Participants will be guided through a user-centric design approach with relevant technical exposure to empower design in creating an intuitive and impactful AR experience. A mixture of theoretical information and practical hands-on activities helps participants to design user-friendly interfaces seamlessly and deliver the ideal user experiences with AR technology. Workshop activities will also include step-by-step process from brainstorming to project completion.</p> <p>Topics covered:</p> <ul style="list-style-type: none"> • AR Fundamentals: Delve into the core principles and technologies behind augmented reality, setting the groundwork for innovative design and development. • UI/UX Design for AR: Explore the unique design challenges and opportunities AR presents, focusing on crafting seamless user experiences that merge digital content with the physical world. • AR Prototyping: Master the use of leading AR design and prototyping tools to bring visionary concepts to life through engaging, interactive prototypes. • Development Essentials: Gain insights into the development process for AR applications, including an introduction to essential tools and resources. <p>Memo: Unterrichtssprache ist Englisch Limit: Max. 15 Studierende LNW: Creative Projects: Apply the newly acquired skills in a comprehensive project that challenges you to design, prototype, and develop an original AR experience.</p>	<p>This course explores the art of Arabic calligraphy and its contemporary applications. Over this compact, two-week course, participants will recognize the distinct characteristics and historical significance of various traditional script styles, including Kufi, Thuluth, Diwani, Nasta'liq, Naskh, and Ruq'ah. Emphasis will be placed on the Kufic script, a style of Arabic script that gained prominence early on as a script for Quran transcription and architectural decoration, and it has since become a reference and an archetype for some other Arabic scripts like square Kufic. Students will master its design principles through grid-based techniques.</p> <p>Through hands-on exercises, students will select an Arabic word and delve into its meaning, integrating it into their artistic expression. Encouraged to infuse their designs with personal creativity, participants will experiment with diverse visual elements such as graphics, colors, illustrations, and photography.</p>	<p>Voraussetz.: Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein.</p> <p>Memo: Unterrichtssprache ist Englisch Limit: Max. 15 Studierende LNW: The culmination of the course will see students executing their artistic vision through the creation of a 70 x 50 cm poster art piece, showcasing their mastery of Arabic calligraphy and contemporary design principles.</p> <p>Abgabe: 1.8.2024</p>	<p>Mediale Inszenierung – Semesterrundgang Das Seminar steht im engen Zusammenhang mit dem Projekt der Abschlussausstellung (Event- und Ausstellungsdesign A). Das Seminar Team konzipiert und produziert:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inszenatorische audio-visuelle Gesten • Publikation und Marketing Semester-Rundgang • Bewerbung und Dokumentation des Semester Rundgangs • Dokumentation audio-visueller Mittel (Foto/Film...) • Social Media Marketing <p>Voraussetz.: Engagement Limit: Max. 15 Studierende LNW: Entwicklung und Produktion aller inszenatorischen Medien</p> <p>Abgabe: 18.07.24</p>		

KD/C	Layouttechnik / Darstellung Entwurf F	KD/C	Interactive Design / Darstellung Entwurf G	KD/C	Text / Plakatentwurf / Darstellung Entwurf H
LV Nr.:	4_44	LV Nr.:	4_46	LV Nr.:	4_48
Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Wie skizziere ich meine Ideen überzeugend?	Thema:	Technical Support for Creative Technologies - Accompanying Course	Thema:	Wirkungsstarke Plakate entwerfen und kunstvoll gestalten
Lehrkraft:	Dipl. Designerin Bea Bug	Lehrkraft:	Paul Ferragut	Lehrkraft:	Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler
Teilnehmende:	Vorrang haben Teilnehmer, die in vorherigen Semestern keinen Platz im Kurs bekommen haben.	Form:	Seminar	Form:	Seminaristischer Unterricht
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 09:00 – 10:30 / Raum B2 / R 218 wöchentlich	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 15:00 – 16:30 / Raum Gebäude B2, Raum 208 Appointments	Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Do, 17:45 – 19:15 / Raum B2.228 + Sondertermine nach Vereinbarung
Erste LV:	15.04.2024	Erste LV:	24.04.2024	Erste LV:	Donnerstag, 18.04.2024
Orga:	Studierende setzen nach Anleitung die Vorgaben selbstständig in die Praxis um		Accompanying Course for projects requiring additional technical support.		Analyse bemerkenswerter Beispiele aus der Praxis, 2–3 Stegreifaufgaben, interne Wettbewerbspräsentationen, Realisierung der besten Entwürfe, Möglichkeit zum Gewinn eines Preisgeldes
Voraussetz.:	Grundlagen zum folgendem Kurs: 4_32 Entwurf A Studierende ab dem 3. Semester.		The technical support is covering the following fields: • Creative Coding, Interaction Design, Procedural design (TouchDesigner, C++, JavaScript, Python) • Immersive Media Environments and XR projects (Unreal Engine, Unity, Spark AR) • Projection-Mapping and Audiovisual Installations (MadMapper) • Physical computing and electronics (Arduino) • Advanced 3D projects (Houdini, Capturing Reality) • Emerging technologies including Artificial Intelligence and Machine Learning	Memo:	Kooperationspartner: DJV Deutscher Journalistenverband, Hessen
Memo:	Für den Kurs brauchst Du: • Material und Werkzeuge für Layout: Marker, Markerblock, Transparentpapier (Kaufempfehlungen erfolgen in der ersten Vorlesung) • Rechner mit Adobe Creative Suite • Scanner, Drucker			Begleit. LVs:	BPT Plakatausstellung (Sommer 2024)
Begleit. LVs:	Grundlagen zum folgendem Kurs: 4_32 Entwurf A Max. 15 Studierende			Limit:	Max. 12 Studierende
Limit:				LNW:	Teilnahme an allen Veranstaltungen, Qualität der Semesterbeiträge und Präsentationen, Realisation, Abgabe einer Dokumentation
LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltung, ausgedrucktes und geheftetes oder gebundenes Exemplar der Projektarbeit im Originalformat, sowie eine Dokumentation als PDF am 15.07.2024 zum Vorlesungsbeginn um 9:00 Uhr Abgabefrist: 15.07.2024	Voraussetz.:	-BA, MA students planning a project where they need additional technical support. -This course is delivered in English.	Abgabe:	18.04.2024
Abgabe:	15.07.2024	Memo:	Zoom Link: https://hs-rm.zoom-x.de/my/paulferragut?pwd=Ti90R-2IESm1SUHZ0S2tsL1rUW84UT09		
		Limit:	Max. 10 Studierende		
		LNW:	Grading will be based on the effective implementation of the discussed techniques.		
		Abgabe:	08.08.2024		

KD/C	Technik A / Darstellung Technik A	KD/C	Tech 2D Motion Design A / Darstellung Technik C	KD/C	Tech 2D Motion Design B / Darstellung Technik D
LV Nr.:	4_54	LV Nr.:	4_58	LV Nr.:	4_62
Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Thema:	Tech 2D Motion Design B - Motion Design: After Effects (Fortg.)
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Lehrkraft:	Dipl.-Des. Sven Heller
Thema:	Critical and responsible approach to the use of technologies	Thema:	Cinema 4D Fortgeschritten - Motion Design - Mograph Skills	Limit:	Max. 25 Studierende
Lehrkraft:	Paul Ferragut	Lehrkraft:	Prof. Diplom Audiovisuelle Medien, B.F.A. Börries Müller-Büsching	Nächster Termin	Freitag, 19.04.2024 10:00 - 17:30, Ort: (B2. 213)
Form:	Seminar/Übung	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht	Art/Form	Seminar
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 13:00 – 14:30 / Raum Gebäude B2, Raum 208 First sessions will be on Tuesday the 16th (11:00 to 12:30) . Following sessions will be on Wednesdays	Block:	tba (Termine werden in der Woche vom 17.4. bekannt gegeben)	Voraussetzungen	Grundkenntnisse und Basiswissen in After Effects erforderlich!
Erste LV:	16.04.2024	Orga:	Präsenz	Lernorganisation	Präsenz/Online (Zoom)
Orga:	-Seminar -Lectures -Reading -Demonstrations		Cinema 4D Fortgeschritten - Motion Design · Mograph Skills	**Zeiten**:	Präsenz: Freitags 10:00 - 17:30 Uhr. Online: Freitags 13:00 - 16:15 Uhr.
"The future promise of a new technologically assisted Enlightenment may just deliver its opposite: an age of complex uncertainty, predictive algorithms, surveillance, and the hollowing out of empathy." - James Bridle		Voraussetz.:	dringend empfohlen: Projekt 3_38 Animationsfilm C - Expanded Animation	Räume und Zeiten	
Navigate the intricate intersections of art, politics, and technology to shape a more informed and thoughtful future.		Limit:	Engagement Max. 12 Studierende	(B2. 213)	Freitag, 19.04.2024 10:00 - 17:30 Freitag, 05.07.2024 13:00 - 14:30 (Zoom)
Voraussetz.:	-Students with an interest in the main topics. -This course is delivered in English.	LNW:	Motiondesign-spezifische Übungen	Freitag, 03.05.2024, Freitag, 10.05.2024, Freitag, 24.05.2024, Freitag, 14.06.2024 13:00 - 16:15 Freitag, 21.06.2024 13:00 - 14:30	
Memo:	Zoom Link: https://hs-rm.zoom-x.de/my/paulferragut?pwd=Ti90R-2IESm1SUHZ0S2tsL1rUW84UT09	Abgabe:	16.08.24	Kommentar/Beschreibung	Motion Design und dessen Gestaltungstechniken für Fortgeschrittene. Vermittelt werden fortgeschrittene theoretische und praktische Kenntnisse bei der Gestaltung von Motion Design Animationen mit After Effects. Kleine gestalterische Aufgaben werden mit begleitenden Übungen und Anleitung zur Durchführung konzipiert und realisiert.
Limit:	Max. 8 Studierende			LNW:	Teilnahme an den Lehrveranstaltungen, Arbeitsergebnisse/Übungen und Abgabe/Präsentation der Ergebnisse
LNW:	Students are required to submit a brief text outlining a concepts explored throughout the course, accompanied by a corresponding prototype			Abgabe:	5.7.24
Abgabe:	31.07.2024				

KD/C	Tech 3D Motion Design A / Darstellung Technik	KD/C	Tech 3D Motion Design B / Darstellung Technik F	KD/C	Technik Interactive A / Darstellung Technik G	
ELV Nr.:	4_64	LV Nr.:	4_66	LV Nr.:	4_68	
Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung	
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	
Thema:	Cinema 4D Einsteiger	Thema:	Projection-Mapping and 3D-printing	Thema:	Observing Digital Liveforms in Extended Realities – Experimental XR/AR-Installations	
Lehrkraft:	Herr Nils Schäfer	Lehrkraft:	Paul Ferragut	Lehrkraft:	Paul Ferragut	
Zeit/Raum:	Blockseminar tbd. / Onlinetermine: tbd.	Form:	Seminar/Übung	Form:	Seminar/Übung	
Orga:	Präsenz	Zeit/Raum:	Do, 14:45 – 17:45 · 14-täglich / Raum Gebäude B2, Raum 208	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Do, 10:30 – 14:30 · 14-täglich / Raum Gebäude B2, Raum 208	
	Zeiten: werden in der Woche 17.4. bekanntgegeben	Erste LV:	25.04.2024	Erste LV:	17.04.2024	
Einführung in Cinema 4D:	Einführung in Cinema 4D / Grundlagen zu Modeling, Animation & Rendering, MoGraph und mehr / Datenaustausch / Selbstständiges Arbeiten mit Video Tutorials	Orga:	work in groups	Erste LV:	First sessions will be on Wednesday the 17th with the rest of the teaching team. Following sessions will be on Thursdays 17.04.2024	
Voraussetz.:	Computer der die Systemvoraussetzungen von Cinema 4D erfüllt: http://www.maxon.net/de/produkte/cinema-4d/systemvoraussetzungen/ -Videotools für Vorlesungen und Hilfestellungen -slack.com für den Austausch von Dateien und Unterrichtsmaterialien -Cinema 4D als Studierendenversion unter: https://www.maxon.net/de/educational-licenses herunterladen.	Explore the creation of objects and experiences living at the intersection of digital technology and our physical world. Learn about 3D workflows and how to craft 3D artefacts using 3D printing techniques. Bring a new dimension to your 3D props with projection-mapping and transform spaces and objects into captivating visual experiences.	Voraussetz.:	-No technical prerequisites -Experience with 3D modelling/animation/after effects is useful but optional -This course is delivered in English.	Practical teaching and technical support accompanying 3_24 Crossmediale Gestaltung / Observing Digital Liveforms in Extended Realities – Experimental XR/AR-Installations	
Begleit. LVs:	Nur für Teilnehmer des Projekts: 3_34 Animationsfilm A / 3_36 Animationsfilm C / 3_38 Animationsfilm C (Müller-Büsching)	Memo:	Zoom Link: https://hs-rm.zoom-x.de/my/paulferragut?pwd=Ti90R-2IESm1SUHZ0S2tsL1rUW84UT09	Please refer to 3_24 for a full description.	You will develop concepts around the theme of 'Observing Digital Liveforms in Extended Realities' and implement them in an XR prototype.	
Limit:	Max. 20 Studierende	Begleit. LVs:	only in combination with 3_34 Media Staging - Projection Mapping/3D Printing with Börries Müller-Büsching	In this accompanying course, you will learn the basics of creating content and interaction in Unity for both VR and Mixed Reality experiences.	Voraussetz.:	-Experience with 3D modelling/animation/after effects is useful but optional -This course is delivered in English.
LNW:	-Mitarbeit über Slack. -Teil 1: Der fertige Videoclip, den ihr euch über die Video Tutorials Stück für Stück erarbeitet habt. -Teil 2: Ein komplett eigener 1min Clip. -Dazu die C4D Projektdateien mit allen Assets (save projekt with assets)	Limit:	Max. 12 Studierende	Memo:	Zoom Link: https://hs-rm.zoom-x.de/my/paulferragut?pwd=Ti90R-2IESm1SUHZ0S2tsL1rUW84UT09	
Abgabe:	12.07.24	LNW:	Grading is based on your progression and the successful implementation of your concept in an XR prototype.	LNW:	Grading is based on your progression and the successful implementation of your concept in an XR prototype.	
		Abgabe:	01.08.2024	Abgabe:	24.07.2024	

KD/C	Technik Interactive B / Darstellung Technik H	KD/C	Technik Interactive C / Darstellung Technik I	KD/C	Technik Analoge Fotografie / Darstellung Technik J
LV Nr.:	4_72	LV Nr.:	4_74	LV Nr.:	4_76
Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	K.I. oder K.O.?	Thema:	Creative applications and interactivity with Touchdesigner	Thema:	Analoge Fotografie
Lehrkraft:	Dipl.-Des. David Bascom	Lehrkraft:	Paul Ferragut	Lehrkraft:	Stanislaw Chomicki
Form:	Seminar/Übung	Form:	Seminar/Übung	Teilnehmende:	Studierende ab dem 3. Semester
Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mi, 14:15 – 17:00 / Raum AV B1.44	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Do, 10:30 – 14:30 - 14-täglich / Raum Gebäude B2, Raum 208	Form:	Seminar
Erste LV:	17.04.2024	Erste LV:	25.04.2024	Zeit/Raum:	
	Die von KI erzeugte Kreativität wird innerhalb der nächsten 18 Monate nicht mehr von menschlicher Kreativität unterscheidbar sein. Bedeutet das für uns Designer jetzt: Wer K.I. nicht nutzt ist K.O.?	Orga:	Seminar, lectures, demonstrations and individual work and assignments	Einführung Online:	19.04.2024 10:00 bis 13:15 Uhr
	So oder so ist es höchste Zeit, über Deine zukünftige Rolle als Designer oder Texter nachzudenken.		Creative coding and TouchDesigner empower artists to invent dynamic systems that evolve in real-time, offering endless variations. Learn to craft immersive visuals and interactive installations through node connections or basic Python coding. Dive into computer vision and AI libraries for interactivity. Engage with devices like Kinect or plotter machines for generative design. Develop a unique concept translated into immersive experiences, building interactive prototypes throughout the course.	Konzeptbesprechung Online:	26.04.2024 10:00 bis 11:30 Uhr
	Der Kurs findet jetzt zum dritten Mal an der Hochschule statt. Eigentlich dachte ich letztes Mal schon: Lass stecken. Dann klopfen Sora, Suno und Midjourney 6 an die Tür, und es wurde schnell klar: Der Kurs muss weitergehen. Das Thema „Design meets KI“ braucht einen besonderen Raum. Einen Raum, in dem alles möglich ist... in dem Platz ist für Experimente, Diskussionen, Faszination und massenhaft Glitches ist.	Voraussetz.:	-Students with an interest in Creative Coding -No prerequisites -This course is delivered in English	Praktische Teil an der Hochschule	
	Ziel des Kurses ist es, mit euch gemeinsam zu verstehen, wie uns KI-Tools bei unserer Arbeit als Designer, Texter, Konzeptioner unterstützen können – und wo die (aktuellen) Grenzen liegen: Sowohl technisch als auch auf der persönlichen Ebene.	Memo:	Bring your own laptop or work from local computers	Filmentwicklung / Scannen	17.05.2024 10:00 bis 15:30 Uhr
	Der Kurs ist bewusst sehr offen gestaltet. Die einzige Vorgabe ist, dass am Ende jeder Vorlesung ein Ergebnis und ein „WOW!“ stehen müssen. Ich stelle Werkzeuge vor. Ihr stellt Werkzeuge vor. Wir einigen uns auf ein Thema. Wir legen los. Probieren aus. Schauen an. Diskutieren. Begeistern einander. Freuen uns. Wundern uns. Und manchmal weinen wir auch gemeinsam.	Zoom Link:	https://hs-rm.zoom-x.de/my/paulferragut?pwd=Ti90R-2lESm1SUHZ0S2tsL1rUW84UT09	Filmentwicklung / Scannen	14.06.2024 10:00 bis 15:30 Uhr
	WICHTIG: Dieser Kurs kann unabhängig vom Kurs bei Jörg Waldschütz belegt werden!	Limit:	Max. 8 Studierende	Filmentwicklung / Scannen	19.07.2024 10:00 bis 15:30 Uhr
	Voraussetz.:	LNW:	interactive installation/prototype/application made in group of 2 or individually	Druck	26.07.2024 10:00 bis 13:15
	Wir verwenden im Unterricht: • discord für den Austausch der Ergebnisse und für die Kommunikation	Abgabe:	1.08.2024	Erste LV:	,19.4.2024
	Limit:			Die analoge Fotografie ist wieder im Trend. Alte Kameras und der unmittelbare Umgang mit der Mechanik faszinieren. Ob das „Schreiben mit Licht“ überhaupt geklappt hat, bleibt spannend bis nach der Entwicklung. Hinter dem ganzen Prozess, von der Bedienung der Kamera, der Auswahl des Materials bis zum fertigen Print, steckt Wissen, das auf seine kreative Anwendung wartet.	
	LNW:			Nach einer theoretischen Einführung in die Technik der analogen Fotografie geht es weiter mit dem praktischen Teil des Kurses.	
	Eure Ergebnisse und ein persönliches Fazit. Die Benotung Deiner Arbeit erfolgt durch ChatGPT ;)			Eine funktionierende analoge Spiegelreflex- oder Messsucherkamera ist Voraussetzung um an dem Kurs teilnehmen.	
Abgabe:	09.08.2024			Limit:	Max. 10 Studierende
				LNW:	Div. Übungen
				Abgabe:	02.08.2024

KD/C	Technik Typedesign / Darstellung Technik M	KD/C	/ Filmproduktion	KD/C	Technik Sound B /
LV Nr.:	4_84	LV Nr.:	4_88	LV Nr.:	4_92
Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Einführung Software »Glyphs«	Thema:	Filmproduktion / Wie funktioniert ein Set?	Thema:	Technik Sound B / Visual Music
Lehrkraft:	Prof. Christine Bernhardt	Lehrkraft:	Prof. Tom Schreiber	Lehrkraft:	Richard Kristen (Tonstudio Kristen&Schmidt)
Teilnehmende:	Studierende ab dem 3. Semester	Form:	Blockveranstaltung	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht
Form:	Seminar	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht		Block: tba (Termine werden in der Woche vom 17.4. bekannt gegeben)
Zeit/Raum:	Onlineunterricht Mi, 14:15 – 15:45 / Raum online	Erste LV:	08.07. - 10.07. Einführung Mo 15.4. 18:00 – 19:30 15.4. 18:00 – 19:30	Orga:	Präsenz
Erste LV:	ausnahmsweise Dienstag, 30.4.2024		Wie funktioniert ein Set? Drei Tage werden wir Teil eines professionellen Spielfilmdrehs werden, die Abläufe und Organisation kennenlernen, bei den verschiedenen Gewerken mithelfen und unter anderem eine Making/Off erstellen. Vorher gibt es eine Einführung in die Setstruktur eines Filmdrehs.		In dieser Lernveranstaltung werden die Studierenden in praktischen Übungen an die Soundgestaltung eigener Animationsfilme sowie Visualisierung des musikalischen Materials herangeführt. Die Workshops finden im Tonstudio (an Musik Workstation) statt.
Einführung in die Software „Glyphs“ zur Erstellung von digitalen Satzschriften. Vermittelt werden theoretische und praktische Kenntnisse zur Gestaltung von eigenen Schriftdateien – von der Grundeinrichtung bis zum Einbau komplexerer Features. und Codierung.		Voraussetz.:	Teilnehmende müssen bereits einen Filmkurs belegt abgeschlossen haben.	Voraussetz.:	Engagement
Voraussetz.:	Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein.	Limit:	Max. 5 Studierende	Begleit. LVs:	verpflichtend: Projekt 3_36 Animationsfilm B - Visual Music
Memo:	Die Software »Glyphs« ist im Computerraum B2.213 installiert. Die Teilnehmer erhalten zusätzlich für die Dauer des Semesters kostenlose, zeitlich begrenzte Lizenzen für Apple-Macs.	LNW:	Teilnahme an den Tagesexkursionen zum Set / Erfahrungsbericht	Limit:	Max. 12 Studierende
Begleit. LVs:	Belegung nur zusammen mit dem Projekt 3_88 Typedesign	Abgabe:	01.08.2024	LNW:	Entwicklung und Produktion eines Sounds/eines Musikstücks
Limit:	Max. 15 Studierende			Abgabe:	14.08.24
LNW:	Ergebnisse der Übungen, technische Qualität der Schrift aus der zugehörigen Projektarbeit				
Abgabe:	1.8.2024				

KD/C	Druckproduktion Realisation /	KD/C	Kamera / Licht / Kamera/Licht	KD/C	Komm- u. Medienwiss. A / Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften A
LV Nr.:	4_94	LV Nr.:	4_96	LV Nr.:	5_04
Modul:	Darstellung	Modul:	Darstellung	Modul:	Theorie
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Mit Print überzeugen – Medienprojekte sicher im Druck umsetzen	Thema:	Kameratechnik und Licht für Film und Bewegtbild	Thema:	Dokumentarfotografie: Kamera und Lebenswelten
Lehrkraft:	Dipl. Designerin Bea Bug	Lehrkraft:	Laurenz Strasser	Lehrkraft:	Prof. Dr. Theo Steiner
Teilnehmende:	Teilnehmende ab dem 3. Semester, Vorrang haben Teilnehmer, die in vorherigen Semestern keinen Platz im Kurs bekommen haben.	Form:	Seminar/Übung	Form:	Seminar
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Mo, 10:45 – 12:15 / Raum B2 / R 218	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Di, 10:00 – 13:15 / Raum B1.AV-Studio Der Kurs findet nur in der ersten Hälfte des Semesters, dafür mit 4 statt 2 SWS statt.	Zeit/Raum:	Präsenzunterricht Mo, 16:00 – 17:30 / Raum 201
Erste LV:	15.04.2024	Erste LV:	Erster Termin 16.4.23	Erste LV:	Mo., 15.04.2024
Voraussetz.:	Die Kombination mit 4_44 Layouttechnik + Entwurf wird empfohlen		Ziel der Veranstaltung ist es, existierendes Wissen zu vertiefen und eine solide, technische Grundlage für das kreative Arbeiten mit Film und Bewegtbild aufzubauen.	Orga:	Das Seminar besteht zu Beginn des Semesters vor allem aus Impulsreferaten von Prof. Steiner und Gruppendiskussionen. Im späteren Verlauf des Semesters werden einzelne Facetten des behandelten Themenkomplexes von Studierenden (eventuell in kleinen Arbeitsgruppen) behandelt und im Plenum präsentiert und zur Diskussion gestellt.
Memo:	Für den Kurs brauchst Du: • Rechner mit Adobe Creative Suite		Angefangen bei den Basics werden zahlreiche Aspekte moderner Kameratechnik behandelt und erkundet. Dabei werden beispielsweise die Themen Kamerasysteme und -funktionen, Optik und Filtertechnik, Rigging und Tragesysteme, Recording und Monitoring, On-Set- und Studioliicht etc. ausführlich erklärt und an Hand praktischer Übungen vermittelt.		Dieses Theorieseminar fragt nach der dokumentarischen "Natur" der Fotografie: nach Objektivität, Dokumentation und Überwachung, aber auch nach den Grenzen zur Inszenierung, zur Kunst sowie zur Gestaltung von Lebenswelten und Identitäten.
Literaturempfehlung:	www.eci.org, www.cleverprinting.de	Limit:	Max. 8 Studierende	Limit:	Max. 40 Studierende
Begleit. LVs:	Die Kombination mit 4_44 Layouttechnik + Entwurf wird empfohlen	LNW:	Regelmäßige Teilnahme am Unterricht und an den diversen, praktischen Übungen	LNW:	Das Seminar besteht aus aktivem Zuhören und Diskutieren sowie aus einem Referat inkl. Handout zu einem ausgewählten Thema (evtl. auch in Kleingruppe). Das Referat ist durch ein PDF per Mail zu dokumentieren.
Limit:	Max. 15 Studierende	Abgabe:	16.07.2024	Abgabe:	04.08.2024
LNW:	Drucktechnisch einwandfreie und gestalterisch überzeugende Druckunterlage nach vorgegebener pdf/X-Spezifikation. 15.07.2024 bis 18.00 Uhr per www.wetransfer.com an bea.bug@hs-rm.de				
Abgabe:	15.07.2024				

KD/C	Komm- u. Medienwiss. C / Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften C	KD/C	/ Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften D	KD/C	Theorie Komm- u. Medienwiss. E / Theorie Komm- u. Medienwiss. E
LV Nr.: 5_08 Modul: Theorie Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Kommunikation und Feedback im kreativen Kontext	Lehrkraft: Annette von Keudell Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Blockseminar: Sa-Mo 10–18 Uhr, 01.-03. Juni 2024, Abgabe Präsentation bis zum 29. Mai über Slack, Link bitte per E-Mail anfragen Erste LV: 01. Juni 2024	LV Nr.: 5_12 Modul: Theorie Thema: Sprache im Film Lehrkraft: Juliane Henrich Limit: Max. 10 Studierende erwartete Teilnehmendenanzahl 25 Heimat-Einrichtung Studiengang Bachelor Kommunikationsdesign Veranstaltungstyp Seminar in der Kategorie Lehre Nächster Termin Mittwoch, 03.04.2024 14:00 - 17:00 Art/Form Zu erbringende Prüfungsleistung Referat oder Hausarbeit Zwingende Voraussetzung regelmäßige Teilnahme und Mitarbeit	Räume und Zeiten (Raum 211 und online) Mittwoch: 14:00 - 17:00, zweiwöchentlich (6x) Keine Raumangabe Mittwoch: 14:00 - 17:00, zweiwöchentlich Die Veranstaltung findet Mittwochs 14-täglich von 14-17 Uhr statt Ort: Raum 211 und online, der erste Termin ist am 17. April 2024 in Präsenz Kommentar/Beschreibung Was macht Text mit bewegten Bildern? Und auf welche Weise kommt er in den Film? Als Stimme, Zwischentitel, Untertitel, erzählender Gesang? Abseits von Drehbüchern sehen wir uns in diesem Seminar an, wie in der Filmgeschichte bis in die Gegenwart mit Text im Film umgegangen wurde und untersuchen dabei das Spannungsverhältnis von Sprache und Bild. Wir betrachten verschiedene Spielarten der Textarbeit und diskutieren, wie ein gelungenes Voice-Over aussehen kann. LNV; Als Leistungsnachweis können Hausarbeiten oder Referate erstellt werden. Es gibt auch die Möglichkeit, eigene filmische Arbeiten mit Textbezug im Seminar zu besprechen.	LV Nr.: 5_14 Modul: Theorie Stunden/CP: 2 SWS / 3 CP Zulassungsart: Projektvergabe Thema: Corporate Communication & Identity - Designjury von Nachhaltigkeits- und Geschäftsberichten	Lehrkraft: Prof. Dipl.-Des. Jörg Waldschütz Form: Seminar Zeit/Raum: Präsenzunterricht Mi, 11:15 – 13:00 / Raum B1.44
Wie fließen Kommunikations- und Feedback Konzepte in die heutige Kunstpraxis ein? Zentrales Thema des Seminars ist die Erarbeitung einer Feedbackkultur in kreativen Prozessen. Wie und aus welcher Perspektive tauschen wir uns über das Gesehene aus? Anhand unterschiedlicher Methoden wird ein differenzierter und produktiver Umgang mit Feedback als wichtigem Bestandteil der kreativen Arbeit erlernt. Hierbei ist der Prozess in der Gruppe ein elementarer Baustein für die kreative Entwicklung der individuellen Arbeiten. Wie kann dieser Prozess für den Einzelnen produktiv sein? Wie ändere ich meine Sichtweise auf die Dinge, um sie hinterfragen und verändern zu können? Behandelt werden sowohl die Grundlagen kommunikativen Verhaltens als auch Feedbackstrukturen (Bausteine aus DasArts und CRP) als Werkzeug für den eigenen kreativen Prozess und die Vermittlung im kreativen Kontext. In Gruppenarbeit werden diese Prozesse geübt und reflektiert.	Limit: Max. 18 Studierende LNW: Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Arbeitsergebnisse/Übungen. Vorbereitung Präsentation (Abgabe am 29. Mai 2024 - Infos folgen per E-Mail) Abgabe: 29. Mai 2024	Erste LV: Mi, 17.04.2024, 11:15 – 13:00 Orga: Präsenzunterricht. Gearbeitet wird in Projektgruppen.	Corporate Communication & Identity - Als Designjury analysieren wir die kommunikative und gestalterische Qualität von Unternehmen anhand ihrer Nachhaltigkeits- und Geschäftsberichte	Voraussetz.: Wir verwenden im Unterricht: <ul style="list-style-type: none"> • Stud.IP für den Austausch und den NASS Server zur Ablage von Dateien. 	Limit: Max. 20 Studierende
		LNW: <ul style="list-style-type: none"> • Pünktliche Teilnahme an allen Präsenzveranstaltungen oder Videoseminaren (Anwesenheitsliste) • Vollständige Abgabe der Analyse Ergebnisse und Erstellen des Kriterienkataloges Abschlusspräsentation sind alle Daten auf den NASS Server als PDF/Filme hochzuladen	<ul style="list-style-type: none"> • Die Abgabe der Arbeiten erfolgt bis zum Vorlesungsende auf digitalem Wege. • Bitte die Ordner und Dateien als ZIP komprimieren und dann auf den NASS Server hochladen 	Abschlusspräsentation: 10.07.2024	Abgabe: 23.07.2024

KD/C	Creative Conception A / Theorie Kommunikations- und Medienwissenschaften H	KD/C	Designwissenschaft A / Theorie Kunst- u. Designwissenschaft A	KD/C	Komm- u. Medienwiss. B / Theorie Kommunikations- u. Medienwissenschaften B
LV Nr.:	5_18	LV Nr.:	5_38	LV Nr.:	5_42
Modul:	Theorie	Modul:	Theorie	Modul:	Theorie
Stunden/CP:	2 SWS	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP	Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe	Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Meister, Werke und kreative Visionen der Fotografie von Camera Obscura bis zur Gegenwart	Thema:	Das Denken des Silicon Valley. Zwischen Hippiekultur und technologischem Soluzionismus	Thema:	Designdiskurse der Moderne
Lehrkraft:	Prof. Dipl.-Des. Rüdiger Pichler	Lehrkraft:	Timo Daum	Lehrkraft:	Noëmi Leemann, M.A.
Form:	Vorlesung	Form:	Seminar	Form:	Seminar
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Di, 11:00 – 12:30 / Raum B2.201 + Sondertermine nach vorheriger Vereinbarung	Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Freitags Blockveranstaltungen: 19.4. Kick-Off Online 4h (10:00–11:30, 11:45–13:15) Einführung, Übung, Themenvergabe	Zeit/Raum:	Onlineunterricht Fr, 10:00 – 11:45 / Raum B2.211
	Diese Lehrveranstaltung bietet Einblicke in den Facettenreichtum zeitgenössischer und historischer Fotokunst. Wir setzen uns mit beispielhaften Werken und persönlichen Ansichten herausragender Fotografinnen und Fotografen auseinander. Die Bandbreite reicht von preisgekrönten Fotojournalisten zu Celebrity-Fotografen, von politisierenden Umweltschützern zu unnahbaren Künstlern, von zeitlosen Klassikern der Fotokunst zu neuen Visionären und von großen Geschichtenerzählern zu den Schöpfern unvergänglicher fotografischer Ikonen.		10.5. Termin online oder Präsenz 8h (10:00–11:30, 11:45–13:15, 14:00–15:30, 15:45–17:30) Themenpräsentationen		Das Seminar behandelt die Ursprünge der Diskurse über Design, nämlich die Zeit der Industrialisierung bis zum Beginn des Ersten Weltkrieges. Wir diskutieren über die Rolle ästhetischer Expertise bei der Gestaltung unseres Alltags; die wichtigste Grundlage sind gemeinsam erarbeitete Texte sowie die beispielhafte Analyse gestalteter Dinge.
	Ergänzend sind Ausstellungsbesuche und fachlicher Austausch mit KuratorInnen von fotografischen Kunstsammlungen geplant.		14.6. Termin online oder Präsenz 8h (10:00–11:30, 11:45–13:15, 14:00–15:30, 15:45–17:30) Vertiefungsthemen	Limit:	Max. 30 Studierende
Memo:	Kooperationspartner: Deutsche Börse Fotografie Foundation, Frankfurt am Main, DZ BANK Kunststiftung, Frankfurt am Main u.a.		10.7. Termin online oder Präsenz 8h (10:00–11:30, 11:45–13:15, 14:00–15:30, 15:45–17:30)	LNW:	Leistungsnachweis ist neben der aktiven Teilnahme die Abgabe eines Abstracts und einer Fragestellung.
Limit:	Max. 20 Studierende		Als kalifornische Ideologie beschrieben die beiden Kulturwissenschaftler Richard Barbrook und Andy Cameron das mindset der kalifornischen Tech-Entrepreneure. Ihr Essay „Californian Ideology“ entstand zur Zeit der ersten Internet-Euphorie, beschreibt aber auch heute noch erstaunlich treffsicher Agenda und Vorstellungswelt von Google & Co.: Den beiden Autoren zufolge vermischt die Religion des Silicon Valley eher linke Ideen aus der kalifornischen Gegenkultur der 60er-Jahre mit eher rechten Idealen eines radikalen Individualismus und Wirtschafts-Liberalismus. Die dritte Zutat dieses Ideologie-Mix nennen sie Technozentrismus, den Glauben an die Fähigkeit moderner Telekommunikation, alle Probleme der Menschheit lösen zu können. (Nähere Infos siehe StudIP)	Abgabe:	04.08.2024
LNW:	Teilnahme an allen Lehrveranstaltungen, Ausarbeitung, Präsentation, Handout, Dokumentation	Limit:	Max. 25 Studierende		
Abgabe:	01.08.2024	LNW:	Zwei Präsentationen + Handout Abschlusssthema (8 Seiten).		
		Abgabe:	30.07.2024		

KD/C	Englisch für Designer / siehe 5_56
LV Nr.:	7102
Thema:	English for Designers (Theorie Wissenschaft u. Praxis C) SS24
Lehrkraft:	Simone Marx
Limit:	Max. 10 Studierende
erwartete Teilnehmendenzahl	22
Heimat-Einrichtung	Sprachenzentrum
beteiligte Einrichtungen	Studiengang Bachelor Kommunikationsdesign
Veranstaltungstyp	Seminar in der Kategorie Lehre
Nächster Termin	Montag, 15.04.2024 10:00 - 11:30
Art/Form	Sprachlehrveranstaltung
Teilnehmende	Design students, 3rd semester and up
Voraussetzungen	Good, solid school English skills
ECTS-Punkte	3
Räume und Zeiten	
Keine Raumangabe	
	Montag: 10:00 - 11:30, wöchentlich
	Montag, 29.07.2024 10:00 - 11:00
Kommentar/Beschreibung	
	This English course is open to all **upper division Communication Design students ie. 3rd semester and up**. Its goal is to provide students with the opportunity to improve their language skills and vocabulary through discussions and short writing tasks on professionally relevant design topics, including: photography, typography, corporate and editorial design. While the focus of this seminar will not be grammar, the chance will be given to refresh previously learned language elements. Students who have B2 level or better will benefit most from the course. If students have any questions, email can be sent to: simone.marx@hs-rm.de.

KD/C	/ Interkulturelle Kommunikation
LV Nr.:	7104
Modul:	Interkulturelle Kompetenz
Stunden/CP:	2 SWS / 3 CP
Zulassungsart:	Projektvergabe
Thema:	Interkulturelle Kommunikation
Lehrkraft:	Verschiedene im Service-Bereich »Competence Career Center« (CCC). Anerkennung durch Beauftragte Prof. Christine Bernhardt
Teilnehmende:	Studierende ab dem 3. Semester
Form:	Seminar
Zeit/Raum:	Präsenz- und Onlineunterricht nach Absprache Die Blöcke im CCC können über mehrere Tage gehen, aber es gibt auch Blockveranstaltungen – teilweise auch während der vorlesungsfreien Zeit!
Orga:	Sie wählen für insgesamt 3 CPs Seminare aus dem Servicebereich CCC. Hier bitte die 7104 noch nicht belegen, da der Servicebereich andere Nummern hat. Wenn Sie die Seminare bei CCC für insgesamt 3 CPs angemeldet und erfolgreich absolviert haben, erscheint dies unter 1000er-Nummern in Ihrer Kompass-Liste. – Wenn diese Seminare im Kompass vermerkt sind, melden Sie sich per Email im Sekretariat und wir buchen diese Seminare unter der 7104 ein. Liste der angebotenen Kurse unter: https://www.hs-rm.de/de/service/competence-career-center#interkulturelle-kompetenz-ikk-1703 Zeiten: Die Blöcke im CCC können über mehrere Tage gehen, aber es gibt auch Blockveranstaltungen – teilweise auch während der vorlesungsfreien Zeit! Ort: In den Räumen des Service-Bereichs CCC
	Es geht bei den Seminare im CCC darum, auch im internationalen Kontext geschäftlich und privat zu kommunizieren.
Voraussetz.:	Für die Zulassung zur Prüfung müssen mindestens 48 Credit-Points aus den ersten beiden Semestern erbracht worden sein.
Memo:	Ort: in den Räumen des CCC.
Limit:	Max. 10 Studierende
LNW:	Leistungsnachweise: Einführungsseminar (2CP) + Aufbau-seminar (1CP) im Service-Bereich CCC